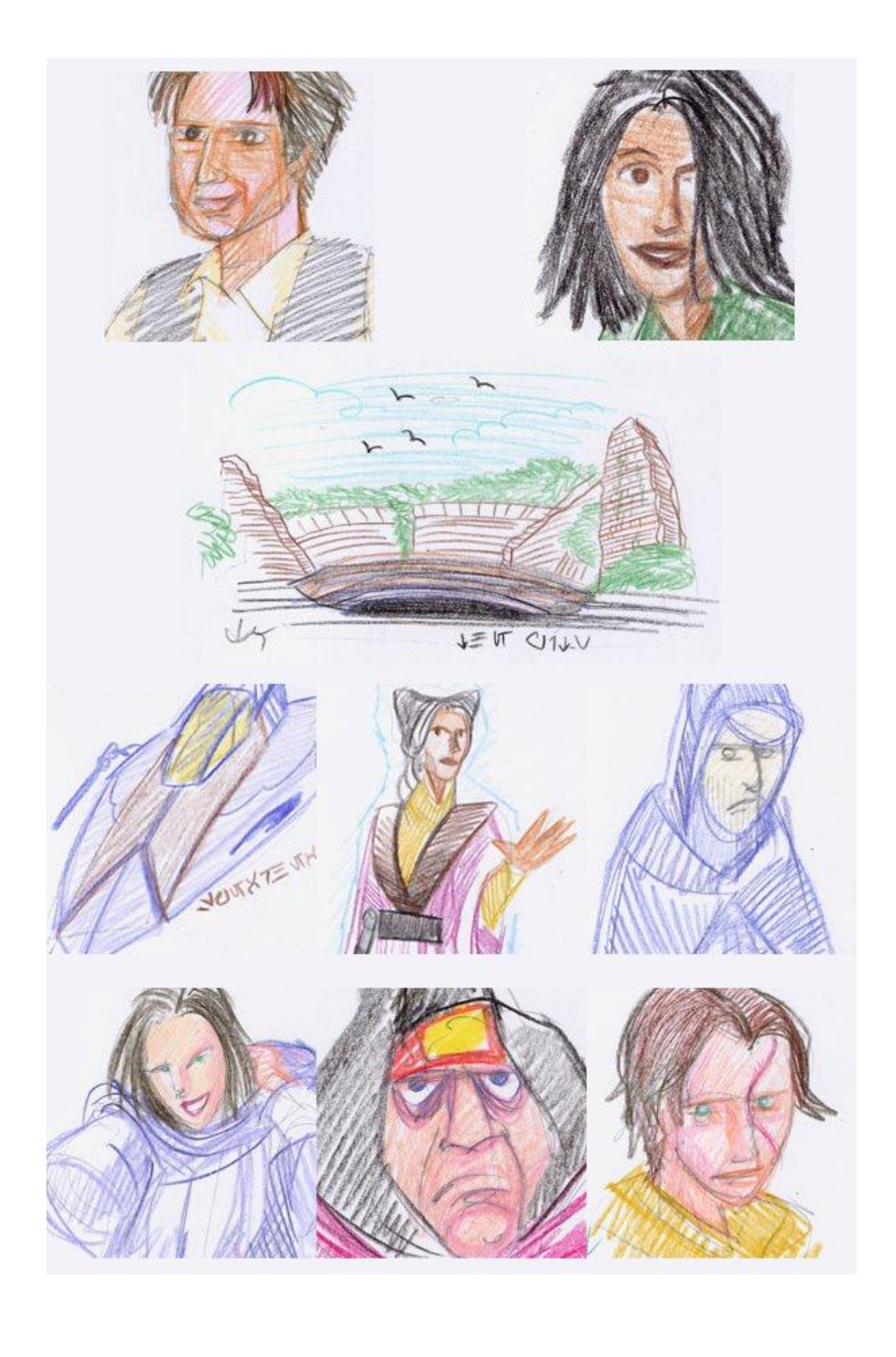


Tash, Zak y su tío Hoole visitan el planeta Lorrd. Parece un lugar excelente para ir de vacaciones… hasta que su camino se cruza con el de unos agentes imperiales dementes que tratan de desencadenar una terrible fuerza del horrible y sangriento pasado de Lorrd.



Muerte en los
Pozos de Esclavos de Lorrd

Adrick Tolliver



LEYENDAS

Esta historia forma parte de la continuidad de Leyendas.

Título original: *Death in the Slave Pits of Lorrd*

Autor: Adrick Tolliver

Ilustraciones: desconocido

Publicado originalmente en *Hyperspace*

Publicación del original: junio 2009

8 meses después de la batalla de Yavin

Traducción: Javi-Wan Kenobi

Revisión: Bodo-Baas

Maquetación: Bodo-Baas

Versión 1.0

28.08.14

Base LSW v2.2

Declaración

Este es un trabajo amateur, no nos dedicamos a esto de manera profesional, o no lo hacemos como parte de nuestro trabajo, ni tampoco esperamos recibir compensación alguna excepto, tal vez, algún agradecimiento si piensas que lo merecemos. Esperamos ofrecer libros y relatos con la mejor calidad posible, si encuentras cualquier error, agradeceremos que nos lo informes para así poder corregirlo.

Este libro digital se encuentra disponible de forma gratuita en Libros Star Wars.

Visítanos en nuestro foro para encontrar la última versión, otros libros y relatos, o para enviar comentarios, críticas o agradecimientos: librosstarwars.com.ar.

¡Que la Fuerza te acompañe!

El grupo de libros Star Wars

Introducción

Tash Arranda
DV-9
Sub-unidad básica 4.5
35:9:27[1]

Muerte en los Pozos de Esclavos de Lorrd
O
Qué Hice en mis Vacaciones Inter-Trimestrales
Por Tash Arranda

Lorrd es un planeta soleado en el sector Kanz del Borde Exterior. Sus principales exportaciones son deliciosas frutas gapanga, gemas resplandecientes, y atractivas estrellas de teatro y holos. Es el hogar de un pueblo talentoso y amigable, y hay muchas cosas interesantes que ver y hacer. Parecía un lugar excelente para ir de vacaciones… hasta que mi camino se cruzó con el de unos agentes imperiales dementes que trataban de desencadenar una terrible fuerza del horrible y sangriento pasado de Lorrd. **[Si yo fuera un droide tutor CT y no una supercualificada unidad de investigación científica clase uno, puede que me sintiera impresionado en lugar de resignado ante esta «llamada de atención» en el primer párrafo.]**

Si no fuera por el Imperio, puede que no hubiera visitado Lorrd en absoluto. Mi hermano Zak y yo habíamos llegado a Delaya al final de una excursión tras descubrir que nuestro planeta natal de Alderaan había desaparecido, destruido por el Imperio. Nuestros padres Kalf y Milessa estaban muertos, pero teníamos un pariente vivo que nos acogió: Hoole, el hermano de Moloch, el marido shi'ido de nuestra tía.

Ese fue el comienzo de una serie de aventuras que nos llevó a Lorrd. Nos encontramos con los terroríficos experimentos de un malvado científico imperial y nos estrellamos en un planeta encantado. Nuestra nave, la *Mortaja*, estaba en un estado terrible después del accidente, y Zak y el tío Hoole habían dado a la nave por muerta. Por supuesto, *Zak* ya había regresado dos veces de entre los muertos, así que tal vez deberíamos haberlo pensado mejor. Afortunadamente, la Alianza Rebelde se ofreció a recuperar la nave después de que les ayudásemos a acabar con el proyecto del científico.



Un rebelde llamado Han Solo nos trajo a Lorrd, donde tenía una amiga con contactos y una instalación

[1] Esta fecha sería incorrecta, esta historia está ubicada entre los libros 6 y 7 de *La Galaxia del Miedo*, lo que la dejaría entre 8 y 9 meses después de la batalla de Yavin alrededor de 35:**11**:27 GrS. *(N. del Maq.)*

de reparación de naves estelares. Eso animó al tío Hoole… bueno, en cualquier caso hizo que estuviera menos taciturno que de costumbre. El tío Hoole siempre había querido estudiar a los lorrdianos. Se les conoce por toda la galaxia como maestros del mimetismo; una cultura por la que nuestro tío cambiaformas mostraría un interés natural, aunque no fuera antropólogo. El interés del tío Hoole igualaba al mío propio, ya que en tiempos antiguos Lorrd había sido liberado por los legendarios guardianes de la libertad y la justicia, el objeto de mis aspiraciones: los Caballeros Jedi.

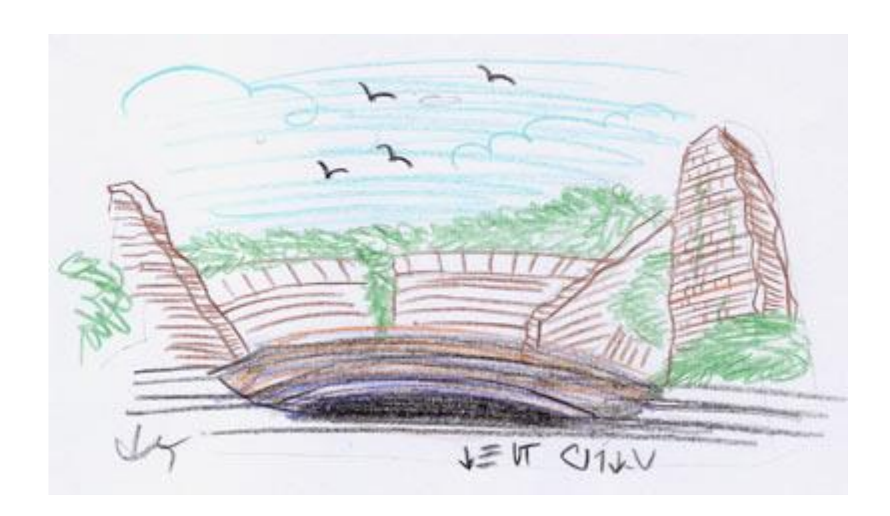
La ocupación

> *Después de que sus esclavizadores argazdanos les prohibieran hablar en voz alta, los lorrdianos desarrollaron un sofisticado lenguaje no verbal. Usando esta «comunicación cinética», los lorrdianos organizaron una rebelión que con el tiempo ayudaría a acabar con el dominio argazdano. La implicación para los gobiernos de hoy en día es clara: las leyes estrictas para acabar con la disidencia sólo aseguran la caída de quienes las promulgaron.* —Janu Godalhi, historiador legal

Hace miles de años, Lorrd fue el objetivo de una facción secesionista liderada por la gobernadora Myrial del cercano Argazda. Declarando a la República una institución carente de fe y moralmente corrupta, los «Myrialitas» se aprovecharon de la preocupación de la República por las Guerras Mandalorianas y llevaron a cabo una revolución que los dejó al control del sector Kanz, al que rebautizaron como el Reducto Argazdano. Entonces comenzaron a atacar y a esclavizar sistemas a lo largo del sector en lo que llegó a conocerse como los Desórdenes Kanz. Cuando los lorrdianos se aliaron con la resistencia amaltannana contra sus esclavizadores, Myrial los castigó con más esclavitud, y les prohibió hablar, bajo pena de muerte.

Sabía por mi estudio de las leyendas Jedi que trescientos años después, Caballeros Jedi liderados por Mari-Elan Nora liberaron a los lorrdianos. No podía esperar a aprender más acerca de lo que los Jedi habían hecho en Lorrd miles de años atrás… y nos dirigíamos hacia donde había ocurrido todo.

La operación de Fiolla, la amiga de Solo, estaba ubicada en Qatamer, que es la capital de la provincia de Kinyov y se considera el lugar natal de la cultura lorrdiana moderna. Kinyov es casi todo desierto y estaba escasamente poblado durante los ataques argazdanos iniciales, motivo por el cual no fue bombardeado desde la órbita como Frezen, Nuevo Shallos y otros asentamientos importantes. Refugiados de todo Lorrd huyeron hacia allí, pero fueron acorralados por tropas argazdanas y vendidos como esclavos. Los invasores convirtieron Qatamer, lo que antes era un pequeño puesto de avanzada en el desierto, en la base principal de sus operaciones esclavistas y de ocupación.



Conforme el *Halcón Milenario* comenzaba su aproximación al espaciopuerto de Qatamer, quedé asombrada al ver lo que sólo podían ser los legendarios Pozos de Esclavos de Lorrd. No es que sea difícil verlos —incluso el más pequeño tiene un diámetro mayor que el Antiguo Abismo de Felucia—, pero su ubicación se había perdido durante milenios; y mucha gente había llegado a creer que los Pozos eran un mito. El tío Hoole explicó que los arqueólogos habían descubierto los Pozos de Esclavos enterrados usando imágenes obtenidas desde satélites, y habían comenzado las excavaciones unos meses atrás. Nunca sabré cómo encuentra tiempo para mantenerse informado de temas antropológicos y rastrear peligrosos experimentos imperiales por toda la galaxia. **[Imagino que eso no tiene absolutamente nada que ver con que tenga un ayudante de investigación increíblemente capaz con la capacidad cerebral de un superordenador.]**

Casi trescientos años desde que comenzaron los Desórdenes, los argazdanos ordenaron a sus esclavos que excavaran grandes pozos, misteriosas depresiones con forma de cono. Los Pozos se construyeron totalmente a mano, costando la vida a innumerables esclavos lorrdianos. Naturalmente, los argazdanos poseían un nivel tecnológico similar a otras civilizaciones antiguas, como droides y maquinaria pesada, por lo que este hecho sigue siendo desconcertante.

Y había otro misterio: recientemente, el control de las excavaciones había sido retirado de manos de los arqueólogos lorrdianos y entregado a un científico argazdano llamado Raygar. El tío Hoole conocía a Raygar por su reputación. El arqueólogo había estado involucrado en la expedición wolhaniana a Yavin, pero ahora carecía del apoyo de cualquier universidad o museo respetable y estaba obsesionado con encontrar artefactos místicos. Así que, ¿qué esperaba encontrar Raygar en los Pozos, y cómo había conseguido hacerse con el control de la excavación arqueológica más importante de Lorrd?

Naves Estelares Hart y Parn

Diré a mi gente que sois libres de echar un vistazo, niños. Pero recordad: si lo rompéis, lo compráis. —Auditora General Fiolla, propietaria de Naves Estelares Hart y Parn



Conocimos a Fiolla a través de holograma. Estaba ocupada dirigiendo una auditoría en Daermor, pero se ofreció a arreglar las cosas para que nos quedásemos con una de sus amistades. Eso enfureció al capitán Solo, quien dijo que confiaba en ella pero no en sus socios, significara lo que significase eso. Fiolla respondió que su amiga era una oficial de alto rango en el gobierno, con mucha más simpatía que ella hacia los socios de Han; supongo que pensó que nosotros también éramos rebeldes. Han finalmente cedió, y el transporte rebelde depositó la *Mortaja* en Naves Espaciales Hart y Parn.

Era el mayor concesionario de naves estelares que había visto jamás; diez veces más grande que el Emporio de Naves Estelares de Meego en Necrópolis. Fiolla había explicado que originalmente era un concesionario familiar de deslizadores terrestres. Nunca había querido dirigirlo ella misma, pero invirtió parte de la fortuna que había obtenido en el Sector Corporativo en ampliar el negocio a la venta de naves estelares. Fiolla también hizo construir varias bahías de reparaciones completamente equipadas, que es donde la *Mortaja* iba a ser reparada. Dado que Fiolla es una Auditora General de la ASC, tiene suficiente influencia para evitar que el Imperio meta las narices y descubra nuestra nave.



Ahí conocimos a la vieja amiga de Fiolla, la gobernadora Zenobia le Ingiana de Kinyov. Mientras el tío Hoole arreglaba nuestra estancia con ella, Zak y yo examinamos las naves estelares en la planta de exposición. Estábamos admirando un caza R22 Cabeza de Lanza restaurado, ¡cuando su sistema de puntería se activó de repente!

Nuestro nuevo amigo

¿Sabéis lo que son esos pozos de esclavos? Los argazdanos iban a tener el estanque de peces poi más grande de la galaxia. Si la República no hubiera aparecido, su próximo proyecto habría sido un cenador gigantesco. —Kal zel Berri

Creíamos que habíamos sido descubiertos, hasta que Kal, el hijo de la gobernadora, descendió de la cabina riendo. Kal no era mucho mayor que nosotros, tenía largo cabello negro, y llevaba una chaqueta militar de aspecto gastado.

Se supone que los lorrdianos son increíblemente perceptivos, y Kal supo de inmediato que Zak y yo éramos de Alderaan. Estábamos molestos por su broma (hizo que nos escoltaran fuera del concesionario) pero parecía genuinamente pesaroso por el destino de nuestro planeta. Kal nos dijo que su propio padre, uno de los anteriores maridos de la gobernadora, había muerto en un accidente de deslizador por la misma época. Kal también había estado en el accidente —tenía una terrible cicatriz en la cara— y había estado siguiendo un tratamiento médico durante meses.

Compartíamos un interés común por las naves estelares, A Zak le apasiona todo lo que tenga que ver con la mecánica, y Kal y yo siempre habíamos querido ser pilotos. Kal dijo que estaba estudiando para entrar en la Escuela de Vuelo Sebs Jemas de Ciudad Lorrd, e incluso dio a entender que puede que se uniera a la Alianza.

No tenía ni idea de que pudiera no estar diciendo toda la verdad. **[En serio, Tash. ¿Es realmente necesario todo este dramatismo?]**

La Cripta de los Mártires

> *La práctica de poseer seres racionales se ha perpetuado por la galaxia. Los lorrdianos con consciencia tienen la obligación de perseguir esta práctica, sin importar su apariencia, y acabar con ella, sin importar el coste.* —Salis Kabor, revolucionaria lorrdiana

Con algo de tiempo que gastar antes de que la *Mortaja* estuviera reparada, comenzamos a visitar algunos de los lugares históricos de Qatamer. Uno de los más importantes es la Cripta de los Mártires, donde descansan lorrdianos que han dado sus vidas luchando contra la esclavitud. Como los Salones de la Evidencia de Melida/Daan, cada tumba tiene un pequeño holoproyector que reproduce grabaciones de los muertos para los escasos visitantes de la Cripta.

Todos los monumentos relataban historias inspiradoras acerca de la lucha contra la injusticia: Los hermanos Jemas, que desaparecieron durante las Guerras Clon, las Rebeliones del Mercado Serter, las Revueltas de Kessel de Kabor… Pero había uno que quería ver sobre todos los demás: la tumba de Mari-Elan Nora, la Jedi que lideró la liberación de Lorrd.

Descendiente de lorrdianos, rescatada de una colonia esclavista lunar por los Caballeros Jedi, Nora se unió a la Orden y juró llevar la justicia al hogar de sus ancestros. Aunque un alzamiento Sith había sacudido la República, Nora obtuvo suficiente apoyo del Senado para acabar con los Desórdenes Kanz. Los argazdanos lucharon con fiereza para mantener su territorio y sus esclavos, pero los Jedi y los soldados de la República liderados por Nora resultaron victoriosos. Nora ocupó más tarde el puesto de Vigilante Jedi para el sector Kanz, hasta que la mataron unos esclavistas en Noremac.



Yo pensaba que ese era el final de la historia. Pero cuando se desvaneció el holograma biográfico, apareció otro holograma. Esta vez, era la propia Maestra Nora, y de algún modo sentí que ese mensaje era sólo para mí. Habló de la batalla final en Lorrd, de cómo los argazdanos habían huido a las cámaras del interior de los Pozos de Esclavos… y habían desaparecido. Los Jedi y los demás soldados enviados para hacerlos salir nunca regresaron. Aunque no podía sentirlo, Nora creía que algo malvado acechaba en los Pozos. Nora ordenó que los Pozos fueran rellenados y que se ocultara su existencia. Fuera lo que fuese lo que había ahí abajo, era suficiente para asustar incluso a una Jedi.

Via: El Resplandor Glorioso

Como los antiguos argazdanos, creemos en el tercer principio de Via: sacrificio. Entregamos nuestras vidas para servir a Via… pero a diferencia de los Myrialitas, no obligamos a otros a hacer lo mismo. —Hermana Sigil

Hay muchos hermosos lugares de culto en la galaxia, pero el Tempo del Resplandor Glorioso *no* es uno de ellos. El templo es una antigua nave de transporte, el *Aura de Via*, en tierra desde hace miles de años y rodeado de unidades habitables portátiles convertidas en bibliotecas, vestidores, dormitorios y sacristías. La Hermandad del Resplandor Glorioso valora la funcionalidad por encima de la forma.



Una de las hermanas veteranas, Sigil, se ofreció voluntaria para ser nuestra guía. Era una miembro de la Hermandad que había vivido en aislamiento durante décadas. Realmente parecía muy mayor por la voz, pero en presencia de extraños las hermanas llevan túnicas y máscaras para ocultar los textos tatuados en sus cuerpos. Sigil nos habló acerca de su religión, que es una de las más antiguas de la galaxia.

Aunque no se ha oído hablar de ellos en los mundos del Núcleo durante casi veinte mil años, los vianistas todavía adoran a las deidades que una vez veneraron antiguas sociedades humanas como los zhell y los seoulianos. El vianismo fue llevado al sector Kanz por una colonia perdida del Núcleo, los ancestros de los argazdanos. Antes de los Desórdenes, los misioneros argazdanos extendieron el vianismo, no sólo a los nativos del sector Kanz, como los sipsk'ud, sino también a los recién llegados, como los colonos de Lorrd.

En el centro del vianismo hay una diosa madre, Via en la lengua argazdana, con otras dos entidades representando aspectos de la diosa: el Beatífico Semblante y el Glorioso

Resplandor. El Glorioso Resplandor me interesaba, ya que se describía como una energía que irradiaba de la diosa, conectándola con toda la vida de la galaxia. Eso suena a cómo describen la Fuerza los Jedi, y efectivamente la hermana Sigil explicó que en su orden una vez hubo muchas sensibles a la Fuerza.

En los primeros años de la invasión argazdana, el Glorioso Resplandor atrajo a muchas sensibles a la Fuerza que no podían ser reclutadas por los Jedi, y fue esa secta la que comenzó a trabajar contra los argazdanos. Uno de los tres principios principales de Via es el servicio a los demás, anticipándose a las necesidades de aquellos que la rodean. En esa época, eso significaba sentir esas necesidades a través de la Fuerza, pero las iniciadas no sensibles a la Fuerza eran en cambio instruidas a leer los sutiles cambios del lenguaje corporal.

Después de que la gobernadora Myrial castigara Lorrd, las Hermanas comenzaron a enseñar su arte a personas ajenas, permitiendo la comunicación secreta entre los esclavos. Los argazdanos sospechaban que las hermanas estaban tramando algo, pero no podían actuar directamente contra ellas, ya que estaban afiliadas a la religión argazdana. En cambio, Myrial ordeno que se las reubicase en una aislada colonia esclavista de Lorrd II, la mayor luna del planeta.

Durante la última parte de las Guerras Mandalorianas, los Jedi rebeldes llamados Revanchistas atacaron la colonia y liberaron la población esclava. Aquello no se hizo por justicia; era un esfuerzo por obtener gemas lorrdianas. Se decía que, como forma de meditación, las hermanas impregnaban con la Fuerza las gemas lorrdianas. Supuestamente esto permitía a los portadores de las gemas anticiparse a las acciones de seres racionales, y eran unos excelentes cristales para sables de luz. Tristemente, para esa época ya quedaban pocas hermanas con sensibilidad a la Fuerza.

Después de la liberación del planeta, casi trescientos años después, las hermanas regresaron del exilio en el *Aura de Deejo* para ayudar a que Lorrd se recuperara de la ocupación. Ahora la hermana Sigil quiere enfrentarse al Imperio, tal y como su orden había intentado frustrar a los argazdanos años atrás.

Rebelión creciente

Si Lorrd no actúa, nos convertiremos una vez más en esclavos de un imperio. — Senadora Nee Alavar

Aunque muchos lorrdianos se han unido a la rebelión contra el Imperio, los grupos rebeldes en el propio Lorrd permanecen muy dispersos. La gobernadora explicó que la senadora lorrdiana Nee Alavar había firmado una petición en contra del Emperador antes de que este asumiera el trono. No mucho después, Alavar fue arrestada y brutalmente ejecutada, y toda su familia sentenciada a campos de trabajo como ejemplo ante otros. Aquellos que se han unido a la rebelión, generalmente abandonaron el planeta para evitar que sus familias también fueran señaladas.

Antes de su ejecución, Salis Kabor había intentado unificar con la Alianza los escasos grupos disidentes de Lorrd, y revivir las fuerzas de guerrilla que habían luchado contra la ocupación argazdana. Sigil se dedicaba a esos mismos objetivos, pero había estado aislada durante décadas y carecía de los contactos rebeldes de Kabor. Estaba muy interesada en los rebeldes que nos habían traído hasta Lorrd, pero no teníamos modo de contactar con ellos salvo a través de Fiolla, que se negaba a involucrarse. Sin embargo, en los días siguientes tuvieron lugar en la mansión reuniones entre Sigil, la gobernadora, y varios individuos interesados. El edificio daba a esos conspiradores una sensación de seguridad, ya que en su día era una pequeña fortaleza de los jefes esclavistas argazdanos, y hoy en día sigue siendo algo más parecido a un bastión militar que a una residencia.

Plaza de la Interpretación y la cultura de Lorrd

Desde el camarero de restaurante que se anticipa a una inminente necesidad de servilletas, hasta el improvisador artista callejero capaz de imitar cientos de especies, los lorrdianos son capaces de responder a cualquiera de tus expresiones y se aseguran de que tu visita a Lorrd sea un placer. Siempre que no juegues con ellos al sabacc, claro. —Ebenn Q3 Baobab

Mientras tenían lugar esas reuniones, hicimos lo que pudimos por mantenernos apartados. Kal se ofreció a mostrarnos Qatamer, una colorida ciudad con edificios pintados con colores brillantes que destacan en las llanuras arenosas. Las pocas estructuras argazdanas que quedan, construidas con piedra negra de aspecto siniestro, quedaban totalmente fuera de lugar, al igual que los argazdanos de piel verde que vi. Me sorprendió ver que parecían llevarse bien con los lorrdianos, pero Kal me explicó que hoy en día los argazdanos recuerdan con vergüenza los Desórdenes Kanz.

Visitamos la Plaza de la Interpretación, un gigantesco complejo dedicado a celebrar el arte y el entretenimiento lorrdiano. La «Plaza» es en realidad un edificio de forma octogonal y 17 pisos, pero debe su nombre a un antiguo lugar de reunión en Nuevo Shallos, arrasado por los argazdanos. Todos los pisos se abren a un patio interior descubierto, y cada uno tiene muchos teatros y espacios escénicos distintos, todos ellos con fachadas que representan distintos tipos de arquitectura lorrdiana. Los artistas que no pueden reservar los teatros actúan en cualquier lugar del patio donde encuentran un sitio. Kal dice que es un lugar ideal para encontrar nuevos talentos, y señaló agentes y cazatalentos de Coruscant, Adarlon, Per Lupelo, y otros mundos.

El reciente descubrimiento de los Pozos de Esclavos había conducido a un gran interés acerca de esos importantes lugares, y varios teatros presentaban espectáculos sobre ellos. Disfrutamos de una representación de *Torphceris*, una tragedia del dramaturgo clásico lorrdiano Pordi zet Chatc. La trama está basada en las leyendas que rodean los Pozos de Esclavos. Torphceris era el regente Argazdano durante el final de los Desórdenes Kanz, y estaba desesperado por retener su poder frente a la intervención de la República. En la obra, va en contra de su fe al pedir la ayuda de un demonio arquitecto,

quien le promete darle el poder de convocar una gran fuerza destructora. Usando a los esclavos del argazdano en Lorrd, el arquitecto construye los Pozos, en los que imbuye un terrible y siniestro poder.

En esta obra los argazdanos no son villanos, sino cobardes que traicionan sus creencias para mantener el poder que poseen. Aunque esta obra fue escrita hace cientos de años, los paralelismos entre los argazdanos y el Imperio están claros. Kal dijo que aunque esta obra permanecía fiel al texto, los actores estaban usando *comunicación cinética* para dar a sus diálogos un toque anti imperial adicional. De este modo, los lorrdianos pueden expresar su descontento con el Imperio sin alertar a los censores imperiales.

Incluso así, el Imperio está en todas partes. Conforme nos marchábamos, vimos varios lorrdianos haciendo pintadas en un videopalacio imperial recién instalado y rasgando pósters en los que se leía «Próximamente: *Flautas de la Jungla*». Nos separamos de Kal en la multitud, y mientras le esperábamos vi pasar junto a nosotros una figura alta con los ropajes de un señor esclavista argazdano. Al principio supuse que era uno de los actores, disfrazado, pero entonces lo reconocí como el Dr. Raygar. Tanto los argazdanos como los lorrdianos de la multitud se sintieron extremadamente ofendidos por su atuendo, y unos cuantos le escupieron en la ropa a su paso.

Zak y yo decidimos seguir a Raygar y descubrir qué había detrás de su expedición. Le seguimos hasta una solitaria bahía de atraque… donde esperaban dos gigantescos droides de combate.

Nombre en clave: Diamante

Esos traidores jamás sospecharán que me he infiltrado en su consejo. La rebelión en Lorrd habrá acabado antes de empezar. —Agente Diamante

Afortunadamente, los droides parecían estar programados para el combate, no para la vigilancia, y Zak y yo nos escondimos mientras Raygar conversaba con una figura sombría. Raygar se dirigió a ella como Agente Diamante, y le informó de que había entrado en el pozo central y sería capaz de retirar el arma. Diamante replicó que más valía que sus teorías fueran correctas esa vez. Raygar indicó que las tareas de ambos debían completarse, o ninguno de ellos volvería a lograr el favor del Emperador.

Diamante estaba oculta a la vista, pero pude advertir que tenía largo cabello negro y una escalofriante voz femenina… ¿una mujer, espía imperial? Dijo que se había infiltrado entre los simpatizantes rebeldes y que pronto tendría la información que necesitaba para descubrirlos. Raygar se marchó, diciendo que iba a obtener para el Emperador lo que se había prometido a los antiguos argazdanos: un arma que destrozaría la galaxia. **[Debo objetar ante el falso riesgo y suspense melodramático al final de cada sección. Esto es un ensayo informativo, no un holodrama.]**

Una espía entre nosotros

¿Otra vez *el Imperio? ¿Por qué no me sorprende?* —Tío Hoole

Parece que encontramos tramas imperiales donde quiera que vamos. Tal vez la Fuerza quiera que luchemos contra el Imperio. Tal vez por eso sobrevivimos a Alderaan. O tal vez se suponía que debíamos morir allí. Ese científico que vencimos estaba interesado en mí hace un año. ¿Sabía que Alderaan iba a ser un objetivo? ¿Preparó él nuestra excursión? ¿Nos perseguirá el Imperio donde quiera que vayamos? **[Especulación innecesaria. Esto es un ensayo informativo, no una entrada de un diario personal.]**

Sabedores de que el Imperio estaba activo en la ciudad, nos encerramos en la residencia de la gobernadora con Kal. Es realmente un jugador de sabacc de primera… si todavía recibiéramos una paga, Kal nos habría desplumado. Es bastante inteligente, pero tiene un extraño sentido del humor. Kal y Zak gastaron una broma al tío Hoole, y yo les seguí el juego por algún motivo. Kal podía imitar perfectamente mi voz, y ambos gritamos pidiendo auxilio desde distintas partes de la mansión. Ver a nuestro habitualmente sereno tío correr de un lado a otro como un mimbanita enloquecido fue muy divertido… pero fue realmente una broma muy inmadura y nunca debí haber dejado que Zak me convenciera para hacerla.

Ya habíamos avisado a la gobernadora acerca de la espía, pero Zak pensó algo inquietante: ¿y si Diamante ya estaba aquí? Tuvo una idea incluso más disparatada: Kal era Diamante. Tenían un aspecto similar, Kal había desaparecido antes de que viéramos a Diamante, tenía acceso a Sigil… Yo pensaba que la idea era absurda; después de todo, la voz de Diamante no sonaba como la de Kal… pero Zak acababa de demostrar que Kal podía imitar cualquier voz que quisiera. Quise demostrar que Zak se equivocaba, así que busqué a Kal en la base de datos planetaria.

Eso fue más difícil de lo que suena, ya que los lorrdianos no tienen nombres de pila ni apellidos; en cambio, tienen una combinación única de nombres de parientes y ancestros. Algunos lorrdianos tienen hasta veinte nombres, y pueden responder por cualquiera de ellos. De cara a buscar archivos de un individuo en particular, tienes que saber todos y cada uno de sus nombres en el orden correcto.

Lo que terminé descubriendo era inquietante. Kal no tenía registros de más de ocho meses de antigüedad. Encontré noticias con la historia de la muerte del padre de Kal… pero nada que indicara que alguien más estuviera con él durante el accidente. Entonces, ¿cómo se hizo esa cicatriz?

Decidimos mantener vigilado a Kal, y una noche vimos una figura embozada salir a escondidas de su habitación y entrar en un pasadizo secreto… ¡una antigua ruta de escape argazdana! Seguimos el pequeño y serpenteante pasadizo hasta un túnel de kilómetros de largo, donde encontramos un aerotrineo. Diamante debía de haber tomado uno para seguir avanzando, así que avanzamos lentamente por el túnel durante lo que parecieron

horas. Finalmente, llegamos a cielo abierto. Estábamos en el fondo de un gigantesco pozo… ¡el Gran Pozo de Esclavos de Lorrd!

Poco después fuimos emboscados por Diamante y Raygar.

Los Pozos de Esclavos

Con más de 25.000 años sólo en registros informáticos, la idea de que algo —artefactos, ciudades, armas— se haya «perdido» es absurda. En mi experiencia, si algo no puede encontrarse, es porque alguien lo ha querido así. —Dra. Corellia Antilles



Los droides de batalla de Raygar nos hicieron prisioneros rápidamente. Resultó que estábamos equivocados acerca del espía. La voz de anciana y la túnica de la hermana Sigil ocultaban a una mujer joven; la auténtica identidad de Diamante. Tenía cintas de datos de las reuniones secretas, pruebas que condenarían a los rebeldes de Lorrd. Y si no actuábamos rápido, nosotros también seríamos entregados al Imperio. Tratando de ganar algo de tiempo, pregunté a Raygar qué era esa antigua arma argazdana.

Él no lo sabía, pero sabía de dónde procedía. Raygar había descubierto que el creador de los pozos había sido encontrado por patrullas argazdanas en el mismísimo borde del Reducto. Lo que en primera instancia habían tomado por un asteroide era una nave espacial, congelada durante siglos en alguna especie de estasis. Los científicos argazdanos pudieron revivir a su piloto, quien permaneció décadas bajo custodia argazdana. La alienígena aprendió el lenguaje argazdano, aunque los lingüistas del Reducto fueron incapaces de descifrar el lenguaje de la alienígena. Aunque parezca increíble, la alienígena afirmaba haber llegado desde el gran vacío más allá del borde de la galaxia.

Esta alienígena dijo ser una especie de científico-artesano, y había estado probando un nuevo tipo de impulsor estelar, con un alcance mayor de lo que nadie de su pueblo había conocido. El impulsor falló, dispersando sus naves de prueba por el Borde Exterior.

Esta era la figura tras la leyenda, el demonio al que los argazdanos habían acudido en su desesperación, que se negaba a usar ninguna de las tecnologías que los argazdanos le ofrecían, y que había sacrificado a miles de esclavos para crear lo que yacía bajo el pozo. Esa arma, capaz de convocar un gran poder destructivo, estaba justo tras una gigantesca puerta en el centro del pozo. Raygar explicó que había descubierto el único modo de abrir la puerta y recuperar lo que se encontraba al otro lado.

Un sacrificio humano.

Muerte en los Pozos de Esclavos

Los símbolos en las tablillas Deejo nombran al creador de los Pozos de Esclavos con la palabra «habensa»*; que en argazdano moderno significa «el que construye»,*

y se considera sinónimo de la palabra arquitecto en básico. Sin embargo, hace tres mil años, el término habría tenido un significado totalmente distinto: «el que esculpe», o, más exactamente, «el que moldea». —Dra. Heilan Rotham

Diamante se burló de la idea, pero Raygar siguió firme en su postura, explicando que no sólo era necesario, sino que también podría eliminar dos mynocks de un solo tiro. Diamante asintió, diciendo que Vader nos mataría de todas formas. Sin embargo, antes de que Zak o yo pudiéramos hacer nada, Diamante se derrumbó en el suelo; ¡Raygar había apuñalado por la espalda a su propia co-conspiradora!



Nos volvimos, sin querer ver lo que haría Raygar a continuación. Hiciera lo que hiciese, funcionó… pero no creo que Raygar esperase lo que ocurrió. Algo se había despertado. El pozo comenzó a agitarse y a emitir un ruido sordo, y tuvimos que correr para buscar un lugar seguro cuando el suelo comenzó a resquebrajarse y a hacerse añicos. El monstruo alienígena medía más de quince metros de alto… ¡y se dirigía hacia nosotros!

Pudimos escapar de Raygar, quien huyó en su nave. Conseguimos abandonar el pozo usando el aerotrineo, pero sabíamos que si el monstruo lograba escapar del pozo, arrasaría medio Qatamer. Por desgracia, Raygar había pensado en eso, y lanzó un detonador termal para cubrir sus huellas.

Pensábamos que estábamos acabados cuando llegó Kal, pilotando un R-22 «prestado» de la exposición de Hart y Parn. Escapamos a tiempo de la explosión, pero el caza quedó dañado. Sin embargo, Kal se lo tomó con calma, diciendo que tal vez ahora Fiolla le dejaría comprar el caza.



Todos teníamos cosas que explicar. La identidad de Kal era falsa, pero no es ningún agente imperial. Su nombre real es Garik Loran, actor de holodramas. Su cicatriz es real —recientemente había quedado atrapado en un fuego cruzado entre rebeldes e imperiales—, pero el resto era un disfraz. No quería que el Imperio supiera que seguía con vida, así que la gobernadora se había hecho cargo de él como favor a sus padres. Esa noche, se había enfrentado a Sigil, así que ella le había dejado aturdido… por eso nosotros la vimos cerca de la habitación de Kal. Le alegró escuchar que, tal y como él mismo dijo, «Diamante no regresaría en la secuela».

La explosión que Raygar se había visto obligado a detonar vaporizó la criatura, los pozos, y las cintas de Diamante. A menos que el Emperador crea sus historias de monstruos gigantes y alienígenas del vacío, supongo que tendrá serias dificultades para obtener financiación imperial para futuras expediciones.

Quedaba una pregunta: ¿era la criatura de los Pozos de Esclavos el arma que temía Mari-Elan Nora? Ciertamente me recordaba a las criaturas creadas por la bioingeniería imperial que nos hemos encontrado. Pero Devé creía que había otra posibilidad. **[Por fin, se reconoce el crédito cuando es debido.]** Devé advirtió las similitudes entre la disposición de los pozos de esclavos y los antiguos radiotelescopios. Es posible que los pozos no fueran para crear armas, sino un sistema orgánico de receptores… o transmisores. Por fortuna, las criaturas habían permanecido durmientes durante miles de años, de modo que la Arquitecta nunca tuvo la oportunidad de usarlas.

A menos, claro está, que hubieran estado todo el tiempo transmitiendo.

Obras consultadas

- Antilles, Corellia. «Xenoarqueología Definida». *Nuevo Diario de Estudios Antiguos.* 3678.10 (34 GrS): 1349-1582.
- Baobab, Ebenn Q3. *Libro de Frases y Guía de Viaje Galáctica.* Manda: Publicaciones Baobab (13 GrS).
- Godalhi, Janu. «Los Desórdenes Kanz: Lecciones Aprendidas». *Diario Legal de Coruscant.*
  8945.7 (30 GrS): 968-1359.
- Rotham, Heilan. «Escrituras Táctiles en el Sector Kanz». *Historiana Galáctica Trimestral.*
  7809.38 (34 GrS) 9456-10349.
- Xathan, Ualp. *Las Mil Ciento Treinta y Ocho Maravillas de la Antigua Galaxia.* Beshka: Prensa TriPlanetaria (25 GrS).

[Tras las aventuras en Kiva y Lorrd, creo que he tenido toda la emoción que mis servos pueden soportar. Abandonaré la *Mortaja* cuando lleguemos a Koaan. Como esta será la última tarea que le asigne, he decidido dar un aprobado a esta inconexa y desigual recopilación de información… sin embargo, puede que descubra que su tío no es tan indulgente como yo.]